

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI
METODE PERMAINAN SAINS KELOMPOK A TK ABA
MERBUNG KLATEN SELATAN KLATEN
TAHUN 2011/2012**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-I

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



NURUL AZMI MARDIANA

A53B090151

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

PENGESAHAN
PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI
METODE PERMAINAN SAINS KELOMPOK A TK ABA
MERBUNG KLATEN SELATAN KLATEN
TAHUN 2011/2012

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nurul Azmi Mardiana
A53B090151

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 30 Maret 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan dewan penguji

1. Drs. Muhroji, M.Si ()
2. Dra. Sundari, SH. ,M. Hum ()
3. Dra. Surtikanti, M.Pd ()

Surakarta, 31 Maret 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. H. Sofyan Anit, M.Si
NIK . 547

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak / dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Klaten, 21 Februari 2012

Yang membuat pernyataan

Nurul Azmi Mardiana

MOTTO

1. Kegagalan bukanlah awal dari kehancuran, tetapi kegagalan adalah sebuah kesuksesan yang tertunda.
2. Tidak ada kata terlambat untuk meraih kesuksesan
3. Jadikanlah masa lalu sebagai pelajaran hidup, dan jadikanlah masa depan sebagai tujuan hidup menuju keberhasilan.

PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini dapat terwujud atas dukungan banyak pihak. Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Suamiku yang telah memberi doa, dukungan dan semangat
2. Anakku yang selalu memberi semangat
3. Orangtuaku yang senantiasa terus mendoakan dan memberi semangat

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul : “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Metode Permainan Sains Kelompok A TK ABA Merbung Klaten” dengan lancar. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan PAUD.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Bambang Setiadji selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
3. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum selaku Ketua PSKGJ FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
4. Drs. Muhroji, M.Psi selaku Dosen Pembimbing I
5. Dra. Sundari, SH.,M.Hum selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberi bimbingan dalam mata kuliah
7. Teman-teman mahasiswa yang telah memberikan dorongan moral sehingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, banyak kekurangan dan kelemahannya, hal ini karena keterbatasan dari penulis. Oleh karena itu kritik atau saran yang membangun sangat kami harapkan dari semua pihak untuk perbaikan skripsi ini.

Klaten, 21 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Perumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Tinjauan Pustaka.	5
B. Kajian Teori	6

1. Permainan sain	6
2. Perkembangan Kognitif	10
C. Kerangka Berpikir	14
D. Hipotesa Tindakan	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Jenis dan Desain penelitian	16
B. Tempat dan Waktu Penelitian	19
C. Subjek Penelitian.....	20
D. Metode Pengumpulan Data.	20
E. Instrumen Penelitian	21
F. Teknik Analisis Data.....	26
G. Indikator Keberhasilan.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Gambaran dan Profil Sekolah	29
B. Hasil Penelitian	32
C. Pembahasan Hasil Penelitian	42
D. Kesimpulan Observasi Terhadap Guru	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian	20
Tabel 3.2 : Butir Amatan pedoman Obsevasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Metode Permainan Sains	22
Tabel 3.3 : Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Permainan Sains	23
Tabel 3.4 : Lembar Observasi Penerapan Metode Permainan Sains.....	24
Tabel 3.5 : Rincian Penggunaan Instrumen Untuk Memperoleh Data.....	25
Tabel 3.6 : Lembar Tabulasi Skor Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak	26
Tabel 3.7 : Lembar Perbandingan hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Prosentase Keberhasilan	27
Tabel 3.8 : Rata-rata Prosentase Keberhasilan	28
Tabel 4.1 : Daftar Guru TK ABA Merbung	31
Tabel 4.2 : Jumlah Murid TK ABA Merbung Th 2011/ 2012.....	31
Tabel 4.3 : Perbandingan Prosentase Hasil Pencapaian Kemampuan Kognitif Anak Siklus I, II, III	42

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 : Kerangka Berpikir	15
Bagan 3.1 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: RKH Prasiklus	47
Lampiran 2	: Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Prasiklusn	48
Lampiran 3	: RKH Siklus I Pertemuan ketiga	49
Lampiran 4	: Skenario Pembelajaran siklus I pertemuan ketiga	50
Lampiran 5	: Lembar Observasi Penerapan Metode Permainan Sains siklus I Pertemuan ketiga	52
Lampiran 6	: Lembar Penilaian Observasi Anak siklus I Pertemuan Ketiga	55
Lampiran 7	: Lembar Tabulasi skor Peningkatan Kognitif Anak Melalui Metode Permainan Sains Siklus I Pertemuan Ketiga	62
Lampiran 8	: Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Prosentase Keberhasilan Siklus I Pertemuan ketiga ...	63
Lampiran 9	: RKH Siklus II Pertemuan ketiga	64
Lampiran 10	: Skenario Pembelajaran siklus II pertemuan ketiga	65
Lampiran 11	: Lembar Observasi Penerapan Metode Permainan Sains Siklus II Pertemuan ketiga	67
Lampiran 12	: Lembar Penilaian Observasi Anak siklus II Pertemuan Ketiga	69
Lampiran 13	: Lembar Tabulasi skorPeningkatan Kognitif Anak Melalui Metode Permainan Sains Siklus II Pertemuan Ketiga	76

Lampiran 14 : Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Prosentase Keberhasilan Siklus II Pertemuan ketiga	77
Lampiran 15 : RKH Siklus II IPertemuan ketiga	78
Lampiran 16 : Skenario Pembelajaran siklus II pertemuan ketiga	79
Lampiran 17 : Lembar Observasi Penerapan Metode Permainan Sains siklus III Pertemuan ketiga	81
Lampiran 18 : Lembar Penilaian Observasi Anak siklus III Pertemuan Ketiga	83
Lampiran 19 : Lembar Tabulasi skorPeningkatan Kognitif Anak Melalui Metode Permainan Sains Siklus III Pertemuan Ketiga	90
Lampiran 20 : Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Prosentase Keberhasilan Siklus III Pertemuan ketiga	91
Lampiran 21 : Dokumentasi	92

ABSTRAK

PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI METODE PERMAINAN SAINS KELOMPOK A TK ABA MERBUNG KLATEN SELATAN KLATEN TAHUN 2011/2012

NURUL AZMI MARDIANA
A53B090151

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode permainan sains pada anak kelompok A TK ABA Merbung Klaten Selatan Klaten Tahun 2011/ 2012.

Jenis penelitian yang digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas, karena menggunakan subjek satu kelas. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK ABA Merbung dengan jumlah siswa 25 anak, yang terdiri dari 12 siswa putra dan 13 siswa putri. Metode yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak menggunakan permainan sains. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dan tiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus pertama dan kedua dilakukan dalam tiga kali pertemuan dan siklus ketiga dilakukan dalam dua kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah prosentase keberhasilan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus ke siklus, ini dapat dilihat dari prosentase hasil observasi. Siklus I sebesar 64%, siklus II sebesar 73%, siklus III sebesar 85%. Ini berarti perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan dengan metode permainan sains.

Kata Kunci : Metode permainan sains, perkembangan kognitif